

THỰC HÀNH BUỔI 5
HP: PHƯƠNG PHÁP LẬP TRÌNH HƯỚNG ĐỐI TƯỢNG
Nhóm: KTCN.CQ.06
Ngày: 23-3-2023

Link Elearning:

<https://elearning.tdmu.edu.vn/mod/assign/view.php?id=644045&forceview=1>

Câu 1 (7 điểm)

Viết chương trình quản lý 1 đội nhóm phát triển phần mềm gồm các chức danh sau cho các thành viên đội nhóm: quản lý trưởng, nhân viên testing và lập trình viên;

Trong đó cụ thể thông tin từng chức danh:

- Quản lý trưởng: Mã nhân viên, họ tên, cấp bậc quản lý (số nguyên từ 1-5 thể hiện thang bậc) 1đ
- Nhân viên testing: Mã nhân viên, họ tên, loại kiểm thử (kiểm thử hệ thống, kiểm thử chức năng,...) 1đ
- Lập trình viên: Mã nhân viên, họ tên, số năm kinh nghiệm 1đ

Dùng 1 danh sách duy nhất lưu trữ tất cả thành viên đội. Chương trình cho người dùng chọn theo menu sau:

1. Thêm thành viên đội 1đ
2. In danh sách thành viên đội 1đ
3. Tìm thành viên đội theo mã nhân viên và in ra thông tin thành viên tìm được (hoặc thông báo không tìm thấy) 1đ
4. Thoát

Vẽ sơ đồ lớp (UML class Diagram) cho bài toán quản lý nhân viên trên 1đ

Câu 2 (3 điểm)

Một ứng dụng game chứa thông tin cấu hình gồm: mức âm thanh (kiểu int, giá trị từ 1-10), độ sáng (kiểu số thực, giá trị từ 0-100). Các thông số cấu hình này được khởi tạo duy nhất 1 lần và người dùng có thể điều chỉnh nhiều lần suốt thời gian game thực thi.

Viết chương trình Java xây dựng **lớp cấu hình (CauHinh.java)** và **lớp điều chỉnh cấu hình (TestCauHinh.java)** cho phép người dùng thực hiện các chức năng sau:

- Tăng giảm âm thanh
- Tăng giảm độ sáng
- Thoát